

LES MONSTRES DES MATHS



Présentation du jeu

- Cycle 2
- Jeu de calcul mental et de mémoire.
- Compétences visées : calcul mental (addition, soustraction, multiplication, division), mémorisation.
- Nombre de joueurs: 2 à 4 (possibilité de jouer en équipes)
- Durée d'une partie: 10 minutes.

Le jeu est composé de 36 cartes nombres et de 16 jetons (+ - x :). On place toutes les cartes en carré sur la table, faces cachées et les joueurs reçoivent 4 jetons (= 4 signes opératoires différents). Chaque joueur à son tour retourne 3 cartes et cherche un calcul qui combine ces trois cartes. S'il y parvient il gagne la carte résultat, se débarrasse du jeton signe utilisé et replace les 2 autres cartes faces cachées sur la table. Le premier joueur qui a utilisé ses 4 jetons remporte la partie.

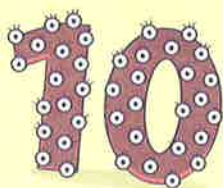
Règle du jeu



MATHE-MONSTER

Ein monsterstarkes Rechen-Memo für 2 - 4 Spieler von 8 - 99 Jahren.

Autor: Martin Wallocha
Illustration: Julia Körtge
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Hilfe, Überfall der Zahlenmonster! Aber habt keine Angst, mit eurem scharfen Verstand und einem guten Gedächtnis könnt ihr sie leicht einfangen. Ziel des Spiels ist es, aus jeweils drei Zahlenmonstern eine Rechenaufgabe mit korrektem Ergebnis zu bilden. Als Belohnung gibt es dafür ein Zahlenmonster. Wer zuerst vier Zahlenmonster hat, gewinnt das Spiel.

SPIELINHALT

36 Zahlenmonsterkarten, 16 Rechenchips in 4 Farben, 1 Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNG

Verdeckt alle Zahlenmonsterkarten, mischt sie und verteilt sie im Raster (6 x 6) in der Tischmitte. Jeder Spieler erhält die vier Rechenchips einer Farbe und legt sie so vor sich, dass die Rechenzeichen Plus, Minus, Mal und Geteilt gut erkennbar sind.

Achtung: In manchen Ländern wird das Mal-Zeichen durch ein Kreuz und das Geteilt-Zeichen mit zwei Punkten und einem waagrechten Strich dazwischen dargestellt. Je nachdem, mit welcher Schreibweise ihr vertraut seid, könnt ihr den Rechenchip entweder auf die eine oder die andere Seite legen.

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler mit dem gefährlichsten Monsterblick beginnt und deckt drei beliebige Zahlenmonsterkarten auf.



Kannst du aus diesen drei Zahlenmonsterkarten und einem deiner Rechenchips eine Aufgabe mit korrektem Ergebnis bilden?

- **Ja. Super!** Rechne deinen Mitspielern die Aufgabe vor. Hast du richtig gerechnet, darfst du die Zahlenmonsterkarte, die das Ergebnis zeigt, zu dir nehmen. Verdecke die beiden anderen Karten wieder und lege den für die Aufgabe verwendeten Rechenchip in die Schachtel.

Beispiel richtig:



- **Nein. Schade!** Verdecke die Zahlenmonsterkarten wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben.

MATH MONSTER

A math matching game full of monsters for 2 to 4 players ages 8 to 99.

Author: Martin Wallocha
Illustration: Julia Körtge
Length of the game: approx. 10 minutes

Help! Attack of the number monsters! But never fear you can trap them with your sharp intellect and a good memory. The object of the game is to form a correct arithmetic problem using three number monsters at a time. The reward for a correct answer is a number monster. The first player to collect four monsters wins the game.

CONTENTS

36 number monster cards,
16 arithmetic chips in 4 colors,
1 game guide



GAME PREPARATION

Turn all number monster cards over so that they are facing down, shuffle them and then place the cards in a grid (6 x 6) in the middle of the table. Each player gets four arithmetic chips of one color and places the chips in front him so that the plus, minus, multiplication, and division symbols are easy to see.

Warning: In many countries, the multiplication symbol is an x, and the division symbol is two dots with a dash in between. Depending on which symbols you are familiar with, you can place your arithmetic chips on one side or the other side.

HOW TO PLAY

Play in a clockwise direction. The player with the most dangerous monster scene starts and turns over any three number monster cards.



Can you create a correct arithmetic problem using three number monster cards and your arithmetic chips?

- **Yes. Great!** Calculate the problem in front of your fellow players. If you calculated it correctly, you can take the number monster card that shows the answer. Turn over the two other cards again and place put the arithmetic chips you used for the problem back in the box.

Correct example:



- **No. Too bad.** Turn over the number monster cards again once all of the other players have seen them.

LES MONSTRES DES MATHS

Un jeu de mémoire et de calcul monstrueux pour 2 à 4 joueurs de 8 à 99 ans.

Idée : Martin Wallocha
Illustration : Julia Körtge
Durée de la partie : env. 10 minutes



Au secours, les monstres des maths attaquent ! N'ayez pas peur ! Une bonne dose de perspicacité et une bonne mémoire vous permettront de les attraper facilement. Le but du jeu est de former une opération mathématique correcte à partir de trois monstres. Chaque joueur qui réussit obtient un monstre des maths en récompense. Le premier qui possède quatre monstres des maths gagne la partie.

CONTENU DU JEU

36 cartes de monstre des maths, 16 jetons de signe mathématique de 4 couleurs différentes, 1 règle du jeu

PRÉPARATIFS

Mélangez toutes les cartes de monstre, face cachée, et répartissez-les en carré (6 x 6) au centre de la table. Chaque joueur reçoit quatre jetons de signe mathématique d'une même couleur et les pose devant lui de sorte que les signes plus, moins, multiplié et divisé soient bien visibles.

Attention : Dans certains pays, le signe multiplié est représenté par une croix et le signe divisé par deux points séparés par une barre horizontale. Utilisez la face du jeton qui correspond à votre façon d'écrire le symbole en question.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui imite le mieux un monstre commence en retournant trois cartes au choix.



Peux-tu former une opération mathématique correcte à partir de ces trois cartes de monstre et de l'un de tes jetons de signe mathématique ?

- **Oui. Super !** Présente le calcul mathématique aux autres joueurs. S'il est correct, tu peux prendre la carte de monstre qui indique le résultat. Remplace les deux autres cartes, face cachée, et dépose le jeton utilisé dans la boîte.

L'exemple correct :



- **Non.** Dommage, une fois que tous les joueurs les ont vues, remplace les cartes de monstre, face cachée.

Beispiel falsch:



Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt drei Zahlenmonsterkarten auf.

Wichtig: Sobald du einen Rechenchip in die Schachtel gelegt hast, stehen dir für weitere Aufgaben weniger Rechenzeichen zur Verfügung. Du musst also für jede Aufgabe eine andere Grundrechenart benutzen.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seine vierte Zahlenmonsterkarte erhält und damit gewinnt.



Tip:

Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad individuell anpassen, indem die Spieler ihre Rechenchips beliebig auswählen. Wichtig ist, dass jeder von euch die gleiche Anzahl Chips hat und entsprechend viele Zahlenmonsterkarten für den Sieg erforderlich sind.



Not correct example:



It is then the next player's turn to turn over three number monster cards.

Important: Once you have put an arithmetic chip in the box, there are fewer arithmetic chips available for problems later in the game. So, you have to use a different type of basic calculation for each problem.

END OF THE GAME

The game is over as soon as a player collects his fourth number monster card, thus winning the game.



Tip:

You can adjust the level of difficulty individually by having players choose their arithmetic chips randomly. It is important that each of you have the same number of chips and the corresponding number of monster cards for the win.

L'exemple incorrect :



C'est ensuite au tour du joueur suivant de tirer trois cartes de monstre.

Important : Dès que tu as posé un jeton de signe mathématique dans la boîte, il te reste moins de jetons pour les autres opérations mathématiques. Tu dois donc utiliser un type d'opération différent à chaque fois.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur obtient sa quatrième carte de monstre et gagne.

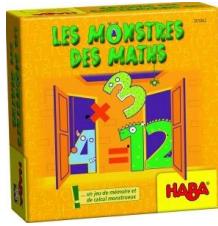
Astuce :

Vous pouvez adapter le niveau de difficulté en laissant les joueurs choisir leurs jetons de signe mathématique. Il est important que tous les joueurs aient le même nombre de jetons de signe mathématique et que le nombre de cartes de monstre nécessaires pour gagner soit égal au nombre de jetons.



Prénom des 2 élèves de l'équipe :

.....



pédagogie coopérative

QCM Les monstres des maths CYCLE 2 (CP-CE1-CE2)
Vérification des connaissances de l'équipe sur le jeu

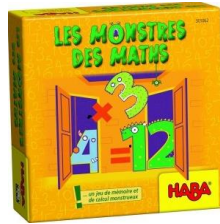
Écrivez la lettre qui correspond à la bonne réponse. Il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

N°	Questions sur le jeu Les monstres des maths	A, B ou C ?
1	<p>Les monstres des maths est un jeu...</p> <p>A. ... avec des dés seulement. B. ... avec des cartes seulement. C. ... avec des cartes et des jetons.</p>	
2	<p>Au début du jeu, les élèves...</p> <p>A. ... positionnent les cartes par ordre croissant, face visible. B. ... positionnent les cartes en carré de 6x6, face cachée. C. ... empilent toutes les cartes en un seul tas.</p>	
3	<p>Les jetons de couleur...</p> <p>A. ... représentent les signes mathématiques comme « plus », « moins », « multiplier », « diviser ». B. ... servent à faire joli sur la table. C. ... marquent le score quand votre équipe gagne un point.</p>	
4	<p>Votre équipe retourne...</p> <p>A. ... 3 cartes quand c'est à votre tour de jouer. B. ... 3 jetons quand c'est à votre tour de jouer. C. ... 2 cartes quand c'est à votre tour de jouer.</p>	
5	<p>Savez-vous compter avec les « plus »???</p> <p>A. $15 + 4 = 21$ B. $17 + 6 = 32$ C. $20 + 12 = 32$</p>	
6	<p>Savez-vous compter avec les « moins »???</p> <p>A. $32 - 4 = 21$ B. $17 - 11 = 6$ C. $16 - 13 = 18$</p>	
7	<p>Avec les 3 cartes monstres retournées et un jeton choisi vous formez une opération correcte.</p> <p>A. Les autres joueurs sont d'accord. Vous gardez la carte du résultat et vous marquez un point. B. Les autres joueurs sont d'accord. Vous gardez toutes les cartes. C. Les autres joueurs ne sont pas d'accord. Vous gardez quand même toutes les cartes.</p>	
8	<p>Votre équipe ne forme pas d'opération correcte. Donc,...</p> <p>A. ... votre équipe mélange alors toutes les cartes et les jetons. B. ... votre équipe retourne alors les 3 cartes et se rappelle de leur valeur pour plus tard. C. ... votre équipe retourne aussitôt 3 autres cartes.</p>	



Prénom des 2 élèves de l'équipe :

.....



QCM **CORRECTION**

Les monstres des maths CYCLE 2 (CP-CE1-CE2)

N°	Réponses sur le jeu Les monstres des maths	A, B ou C ?
1	<p>Les monstres des maths est un jeu...</p> <p>A. ... avec des dés seulement. B. ... avec des cartes seulement. C. ... avec des cartes et des jetons.</p>	C
2	<p>Au début du jeu, les élèves...</p> <p>A. ... positionnent les cartes par ordre croissant, face visible. B. ... positionnent les cartes en carré de 6x6, face cachée. C. ... empilent toutes les cartes en un seul tas.</p>	B
3	<p>Les jetons de couleur...</p> <p>A. ... représentent les signes mathématiques comme « plus », « moins », « multiplier », « diviser ». B. ... servent à faire joli sur la table. C. ... marquent le score quand votre équipe gagne un point.</p>	A
4	<p>Votre équipe retourne...</p> <p>A. ... 3 cartes quand c'est à votre tour de jouer. B. ... 3 jetons quand c'est à votre tour de jouer. C. ... 2 cartes quand c'est à votre tour de jouer.</p>	A
5	<p>Savez-vous compter avec les « plus »???</p> <p>A. $15 + 4 = 21$ B. $17 + 6 = 32$ C. $20 + 12 = 32$</p>	C
6	<p>Savez-vous compter avec les « moins »???</p> <p>A. $32 - 4 = 21$ B. $17 - 11 = 6$ C. $16 - 13 = 18$</p>	B
7	<p>Avec les 3 cartes monstres retournées et un jeton choisi vous formez une opération correcte.</p> <p>A. Les autres joueurs sont d'accord. Vous gardez la carte du résultat et vous marquez un point. B. Les autres joueurs sont d'accord. Vous gardez toutes les cartes. C. Les autres joueurs ne sont pas d'accord. Vous gardez quand même toutes les cartes.</p>	A
8	<p>Votre équipe ne forme pas d'opération correcte. Donc, ...</p> <p>A. ... votre équipe mélange alors toutes les cartes et les jetons. B. ... votre équipe met alors les 3 cartes face cachée et se rappelle de leur valeur pour plus tard. C. ... votre équipe retourne aussitôt 3 autres cartes.</p>	B